PlayerS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

Pubblicazione informativa ONGAME NETWORK n. 111 | giugno 2025

MINDSEYE®

DISPONIBILE ORA

UPGRADE EDIZIONE DELUXE GRATUITO

18
www.pegi.info

XBOX SERIES X|S PS5

© 2025 Build A Rocket Boy Limited. MindsEye® is an EVERYWHERE® world. MindsEye® and EVERYWHERE® are trademarks or registered trademarks of Build A Rocket Boy Games Ltd. in the UK, the UK, the European Union and other countries and territories. Published by IOI Partners A/S. IOI Partners is a registered trademark of IOI Partners A/S.

IOI Partners BUILD A ROCKET BOY

Pubblicazione informativa ongame network
n. 111 | giugno 2025
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
marketing@ongame-network.it
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:
Francesco Tarquini Valerio Turrini
Marco Inchingoli Marco Grande Arbitro
Jacopo Filisetti Alex Campanelli
Diego Pierantoni Robert Orlandi

Carissimi Players,
decisamente giugno è segnato dall'arrivo della nuova console di casa Nintendo che, dopo tanti rumors più o meno veri, finalmente sarà nelle nostre mani per giocarci!
A detta dei maligni, o di quelli un po' più critici forse per natura che per convinzione, è più una "PRO" che una vera e propria "2".
Sta di fatto che la Switch ha avuto talmente tanto successo, è stata veramente innovativa nell'approccio al videogioco, ha fatto arrivare nella console portatile i capolavori delle terze parti, per cui benvenuta Nintendo Switch nuova.
Nuova console e nuovo Mario, come approfondiamo nell'ampio special, un altro capitolo epocale anche per il prezzo di uscita che non ha comunque intaccato minimamente le vendite. Come sempre la qualità paga e in questo caso si parla di altissima qualità.
Oltre una decina di giochi, tra nuovi e riedizioni, accompagnano l'uscita della console ed è doveroso ammettere che non abbiamo ricordi di un lancio così in passato.
La casa giapponese ha fatto proprio le cose in grande.
L'altro grande evento del mese, magari non così dirompente ma sicuramente altrettanto interessante, è l'uscita dell'espansione di Magic Final Fantasy che ha polverizzato di gran lunga tutti i precedenti record di vendite e che ora, anche qui dopo un'attesa che sembrava infinita, vede gli appassionati finalmente giocarci.
Anche a questo secondo evento dedichiamo un ampio special in attesa di conoscere le impressioni dei giocatori, i PLAYERS per l'appunto.
Buona lettura e alla prossima

EG

IN QUESTO NUMERO

04 FOCUS
Riconnettere il Mondo, la nuova missione di Sam Bridges è quasi pronta a partire

04 FOCUS
Nuova console, nuovo Mario

12 FUNKOMANIA
Tutto iniziò in famiglia...

14 REVIEW
DOOM The Dark Ages

16 ULTIMATE TEAM
Serie A 2024/25 Top XI

17 INSERTO
Poster del mese
Calendario uscite giugno

22 RETROGAMING
1993 Castlevania Rondo of Blood

24 ELECTRONICS
Razer mobile gaming con Basilisk Mobile e Joro

26 SMART MANIA
Samsung Galaxy Z e Fold 7

24 MAGIC
Final Fantasy Innovazione, Valore e Arte ai massimi livelli

28 POKÉMON
Strategie vincenti per GCC Pokémon (1°puntata)

RICONNETTERE IL MONDO, LA NUOV

DI SAM BRIDGES È QUASI PRONTA A

Il finale di Death Stranding non lasciava intendere la presenza di un sequel e invece per nos

Sulla carta il 2025 sarà un anno memorabile per il mondo del gaming, con l'uscita di diversi titoli di spicco che i videogiocatori attendevano da tanto tempo e anche se il più atteso di sempre GTA IV ha subito un inaspettato rinvio, il calendario di uscite per questo anno rimane comunque molto promettente e ricco di nomi blasonati, tra cui troviamo appunto Death Stranding 2, l'attesissimo sequel di una delle opere più intriganti e ben riuscite del genio Hideo Kojima.
Il primo Death Stranding ha diviso l'utenza tra chi lo ha amato alla follia e chi lo ha relegato all'etichetta di walking simulator e non ne ha apprezzato tutte le sfaccettature narrative, sottolineandone i limiti ludici ed evidenziando una sincera difficoltà nel capire le intenzioni di Kojima, spesso criptiche ed eccessivamente astratte.
Di fatto il finale di Death Stranding non lasciava intendere la presenza di un sequel visto che la missione di Sam era giunta al termine e gli ultimi lunghi capitoli del gioco avevano concluso le diverse linee narrative aperte nel gioco regalando quasi un lieto fine a Sam e alla piccola Lou, il nostro BB.
Death Stranding 2 riparte proprio da quel lieto fine, dai nostri personaggi che cercheranno di andare avanti in un'America ormai riconnessa, cercando una nuova quotidianità dopo gli eventi del primo capitolo.

La nuova missione di Sam gli verrà proposta da FRAGILE che con la sua nuova compagnia di consegne Drawbridge, chiederà a Sam di continuare la sua missione e riconnettere il Messico

Attraverso la nave Magellan, Sam e Lou inizieranno il loro viaggio in Messico in quella che sarà a tutti gli effetti la prima macroarea esplorabile del gioco, una mappa ben differente rispetto agli scorci visti nel primo capitolo, che fungerà da introduzione alla storia di Death Stranding 2 e come una sorta di ripasso delle varie meccaniche di gioco già presenti nel primo capitolo e come introduzione alle novità.
Parliamo di prima area perché è già stato confermato che la maggior parte del gioco avrà invece luogo in Australia, un'area che Sam pare raggiungerà attraverso la Spiaggia, ma di cui ad oggi abbiamo potuto vedere solo alcuni spezzoni in dei biomi forestali.
Non sappiamo se attraverso la Spiaggia Sam raggiungerà anche altre zone del mondo, ma sembra essere verosimile come la missione di Sam si amplierà al mondo intero. La meccanica di gioco principale continuerà ovviamente ad essere la consegna dei vari materiali attraverso i terreni sconnessi del gioco, dove sarà necessario pianificare il percorso ed adattarsi a ciò che la via ci riserverà.
In Death Stranding 2 vediamo l'introduzione di diverse nuove meccaniche ambientali che cambieranno drasticamente
(continua)

VA MISSIONE
A PARTIRE

stra fortuna...

(segue) l'approccio di Sam, che dovrà adattarsi velocemente a tempeste di sabbia, frane, incendi e terremoti che andranno ad agire in maniera diretta sulla mappa di gioco, costringendoci a cambiare i nostri piani e ad adattarci per completare la nostra missione. Le novità che permetteranno a Sam di affrontare i terreni sconnessi e sempre più complicati da raggiungere includono una serie di nuovi strumenti a nostra disposizione come carrelli, esoscheletri e veicoli che saranno disponibili fin dalle prime ore di gioco, mentre rimane centrale il ruolo del multiplayer asincrono, che permetterà di costruire delle strutture di collegamento che andranno ad aiutare il cammino degli altri giocatori e viceversa, tra i quali spicca una nuova versione della teleferica vista nei trailer che ci permetterà di trasportare velocemente merci pesanti ed addirittura i veicoli.
Anche la nave Magellan potrà essere utilizzata per alcune tipologie di consegne, che andranno ad alimentare un ramo ben preciso dell'esperienza di Sam che ovviamente ne gioverà di meno rispetto ad una consegna tradizionale fatta sulle proprie gambe.

Tra le novità che troveremo in Death Stranding 2 c'è spazio anche per uno shooting rinnovato e un sistema di combattimento migliorato visto che rispetto al primo capitolo, i combattimenti contro esseri umani e CA saranno più frequenti all'interno della nostra avventura.

L'esperienza di Sam lo ha reso molto più abile nei combattimenti corpo a corpo e nell'uso delle armi che hanno subito diverse migliorie nel loro utilizzo e nella selezione dei colpi, che ora non ci obbligherà a scorrere tra i vari menù ma bensì sarà automatizzata da Sam, rendendo l'azione molto più immediata.
Anche in questo caso le armi saranno disponibili fin dalle prime fasi di gioco a continuità del lavoro svolto da Sam nel primo capitolo.
Ovviamente anche le fasi stealth sono state migliorate con Sam che può tra le altre cose abbandonare il suo carico togliendosi lo zaino in maniera da muoversi più velocemente e silenziosamente negli accampamenti nemici visto che in DS2, l'IA dei nemici sarà molto più avanzata rispetto al primo capitolo.
I nemici tenderanno ad attaccarci in gruppo e da diverse angolazioni, portandoci a spostarci velocemente e ad attaccare gli accampamenti in maniera intelligente.
Inoltre gli accampamenti nemici nel tempo andranno ad ampliarsi rendendoli più difficili da espugnare, in una sorta di progressione anche per la fazione nemica.
Ultimi ma non meno importanti, le CA saranno più abili e pericolose, con alcune di esse che potranno vedere Sam e ad attaccarlo in maniera più rapida.
La speranza è che questa rinnovata IA e voglia di mettere in difficoltà Sam vada ad influenzare anche le boss fight, un piccolo tallone d'Achille del primo gioco, come anche la gestione dei viaggi rapidi che risultava un filo troppo limitante.
Chiediamo troppo direte voi, ma d'altronde quando di fronte si ha un'opera di Kojima che già dalle premesse sembra abbia alzato ulteriormente l'asticella, si spera sempre nel capolavoro e nella perfezione, che se in alcuni casi potrebbe risultare una richiesta azzardata, quando in campo c'è un genio come Hideo Kojima risulta essere quasi scontata.
Per scoprire se Death Stranding 2 sarà il capolavoro annunciato che speriamo bisognerà attendere fino al 26 giugno, quando finalmente torneremo sulla Spiaggia.

EA SPORTS

F1® 25

Formula 1. LICENSED PRODUCT

DISPONIBILE ORA

GIOCO F1® 2025: UN PRODOTTO UFFICIALE DEL FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP.
© 2025 ELECTRONIC ARTS INC. EA SPORTS È UN MARCHIO DI ELECTRONIC ARTS INC. IL LOGO F1, F1, FORMULA 1 E I RELATIVI MARCHI SONO MARCHI DI FORMULA ONE LICENSING BV. IL LOGO F3, I MARCHI F3 FORMULA 3, IL MARCHIO FIA E I RELATIVI MARCHI SONO MARCHI DELLA FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE L'AUTOMOBILE. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

codemasters

NUOVA CONSOLE, NUOVO MARIO

Dopo tanti rumor e speculazioni sulle sue caratteristiche siamo finalmente mettiamo le mani sulla nuovissima Nintendo Switch 2 che è già un successo in termini di vendite.
La nuova console ibrida di casa Nintendo apre ufficialmente le danze della nuova generazione di console e come per l'originale Switch, occuperà una fetta di mercato ben precisa, lontana dalla competizione tra Sony e Microsoft ma come sempre consolidata nella sua utenza di affezionati che da anni supporta e apprezza il lavoro di Nintendo.

Nintendo Switch 2 porta con se diverse novità a lungo richieste dagli utenti, a partire da un nuovo hardware che spingerà le produzioni della console verso nuovi orizzonti tecnici.

Il cuore pulsante della nuova console è il nuovo schermo LCD da 7,9 pollici che supporta i 1080p fino a 120 fps e HDR nella sua configurazione portatile e fino al 4K HDR in modalità TV collegando la console alla nuova dock, che integra al suo interno anche un sistema di raffreddamento.
Switch 2 introdurrà anche una nuova versione dei suoi controller JoyCon, ora dotati di un aggancio magnetico che eviterà le rotture più comuni della prima generazione.
I JoyCon 2 sono stati ridisegnati per garantire una migliore ergonomia di utilizzo grazie ai pulsanti dorsali e stick analogici più grandi e sarà possibile utilizzarli come mouse poggiandoli sul tavolo, una nuova funzionalità che verrà utilizzata in alcuni giochi.
Tra le novità, all'interno della Switch 2 trova spazio anche un microfono per l'utilizzo delle nuove funzioni GameChat e la possibilità di collegare una telecamera compatibile o la nuova camera Nintendo attraverso una delle 3 porte USB-C.
L'utilizzo della camera non sarà limitato alle sole funzioni di GameChat, ma verrà sfruttata anche all'interno di alcuni giochi che supportano le funzionalità CameraPlay, che ci permetteranno di giocare utilizzando il nostro corpo un po' come accadeva ai tempi con il Kinect.
Le funzionalità di party che Nintendo introduce con Switch 2 sono molteplici e ricoprono un ruolo fondamentale nell'offerta della nuova console, che va a colmare una delle lacune più evidenti della prima Switch che sotto questo punto di vista era rimasta indietro.
Oltre alla chat vocale e video, sarà possibile visualizzare in tempo reale gli schermi dei nostri amici e persino condividere i giochi in locale su un massimo di 3 console tramite la funzione di GameShare, che con una sola copia del gioco ci permetterà di giocare con altri 3 amici, ognuno sulla propria Switch 2.

Nintendo Switch 2 sarà inoltre dotata di una memoria interna da ben 256 GB e di una retrocompatibilità limitata ad alcuni giochi della prima Switch, non a tutti purtroppo.
Nonostante le cartucce siano le medesime infatti, durante il Direct Nintendo ha chiarito come la retrocompatibilità con i giochi della prima Switch non sarà totale, non precisando purtroppo se dipenda da dei limiti hardware o se semplicemente gli sviluppatori debbano aggiornare i propri giochi per renderli compatibili.
Sicuramente i maggiori titoli Nintendo saranno supportati, in maniera da non perdere la propria libreria di giochi con il passaggio alla nuova console e inoltre alcuni titoli avranno a disposizione un upgrade a pagamento che supporterà le risoluzioni maggiori di Switch 2.
Nintendo Switch 2 è disponibile al prezzo di 469,99€ per la sola console oppure in bundle con Mario Kart World a 509,99€.

Mario Kart World è la killer application che tutti i fan Nintendo aspettavano e quale miglior occasione di presentarsi se non come gioco di lancio per la nuova Nintendo Switch 2.

(continua)

(segue) In Mario Kart World avremo a disposizione una vasta mappa liberamente esplorabile che oltre a racchiudere al suo interno i vari circuiti presenti all'interno del gioco, ne amplia le ambientazioni uniche rendendole liberamente esplorabili in open world.
Montagne, mari, distese deserte ed ambienti cittadini vanno a comporre il nostro campo da gioco da esplorare in solitaria o in compagnia dei nostri amici, raccogliendo collezionabili, completando varie sfide secondarie o semplicemente godendoci il giro.
La nuova funzionalità open world sarà inoltre radicata nelle varie modalità di gioco visto che sarà possibile concatenare diversi circuiti tra loro per creare il nostro Gran Premio preferito e continuare a guidare per raggiungere il circuito successivo.
In Mario Kart World ritroveremo i personaggi storici della saga come Mario e Luigi, la principessa Peach e Bowser, e troveranno spazio anche dei nuovi ingressi come Goomba e Mucca, ognuno dotato di statistiche uniche da sfruttare al meglio con i diversi veicoli presenti nel gioco.
Ovviamente il focus principale di Mario Kart World è il multiplayer, che sfrutta le nuove funzionalità di Switch 2 come GameChat e GameShare e ci permetterà di divertirci con i nostri amici sia in split screen sulla stessa console (massimo 4 giocatori), sia in multiplayer locale collegando un massimo di 4 console con 2 giocatori per ognuna di esse, mentre in multiplayer online il numero di giocatori in contemporanea sale fino a 24, un record per la serie.

Mario Kart World è il party game definitivo che probabilmente ci accompagnerà per tutta la vita della nuova Switch 2

Un po' come fece al tempo Mario Kart 8 Deluxe e la sua uscita in contemporanea e in bundle con la nuova console lo rederà senza dubbio il suo gioco più giocato.
Mario Kart World fu concepito nel marzo 2017, poco prima della pubblicazione di Mario Kart 8 Deluxe.
Nintendo Entertainment Planning & Development incominciò a sviluppare il videogioco verso fine dello stesso anno.
Kosuke Yabuki, il produttore della serie, decise di innovare la formula, dopo averla "perfezionata" in Mario Kart 8 Deluxe, con un videogioco open world.
Venne immediatamente deciso di chiamare il videogioco Mario Kart World al posto di Mario Kart 9 per questo motivo.
Nel 2020 fu deciso di pubblicare Mario Kart World su Nintendo Switch 2 a causa delle difficoltà tecniche che causava il numero di giocatori e la modalità open world sull'hardware di Nintendo Switch.
Grazie al nuovo motore, gli sviluppatori riuscirono a espandere ciò che avevano già implementato e aggiungere nuove idee senza scendere a compromessi.
In questo periodo gli sviluppatori concepirono anche il Pass percorsi aggiuntivi del titolo precedente come un ripiego temporaneo per prolungare lo sviluppo di World.
Insomma per tutti i fan del simpatico idraulico è un gioco che è già da definire imperdibile.

Funko POP!

SOLO LEVELING

COMING SOON

TUTTO INIZIÒ IN FAMIGLIA...

Nicholas ha iniziato un pò spinto del fratello che dopo averlo coinvolto, per rincarare la dose (e la collezione), ha addirittura aperto un negozio!

Dicci qualcosa di te, nome, età, provenienza...
Mi chiamo Nicholas, ho 25 anni e scrivo da Pomezia nel lazio dove vivo

Che lavoro fai per vivere? Anzi per acquistare pop...
Sono un libero professionista, titolare di un punto Enel a Roma.

Innanzitutto com'è nata la passione per i funko pop?
E' nata grazie a mio fratello maggiore che mi ha indirizzato nel mondo del collezionismo e da poco più di un anno ha anche aperto un suo punto vendita, ovviamente ONGAME Pomezia.

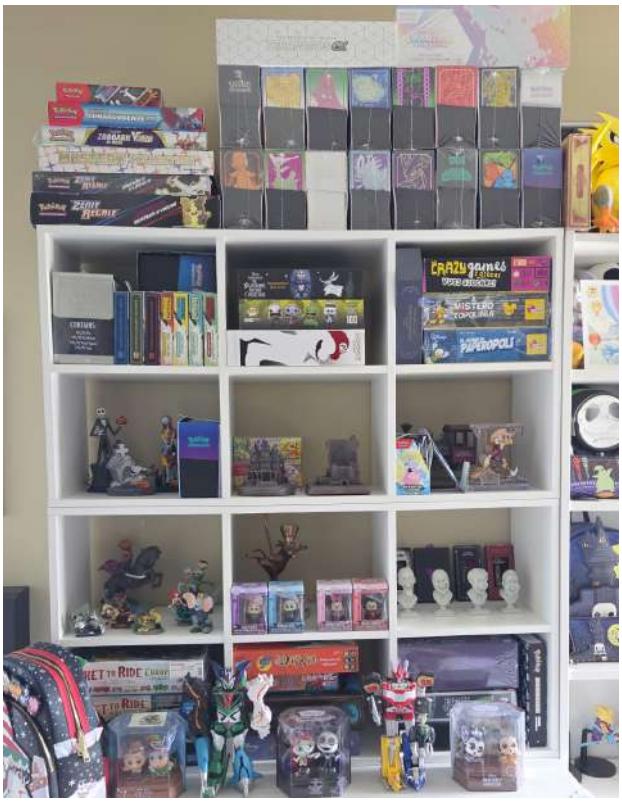
Da quanto tempo collezioni e quale è stato il tuo primo pop acquistato?
Nel 2018 quando mio fratello mi ha regalato il primo Funko di Jack Skellington di Nightmare Before Christmas e lì è scattata la scintilla, la passione, la mania.

Collezioni solo certe "famiglie" oppure acquisti tutto quello che ti piace?
In realtà acquisto tutto ciò che mi piace senza seguire un vero filo logico, se mi piace devo averlo assolutamente a prescindere, ci sarà il tempo per metterli in ordine!

Sai dirci quanti pop contiene la tua collezione? E quale di questi è quello a cui tieni di più?
Calcolando solo i funko classici (anche i grandi) siamo circa a 130 pop
se aggiungiamo anche i pocket e i minis siamo oltre i 150-160, numero più numero meno,
quelli a cui tengo di piu sono sicuramente: Sora (Kingdom Hearts) di Halloween Town e il Ripley (Fortnite) della convention del 2020 in edizione limitata.

Invece quale è il più raro e costoso che possiedi? Lo venderesti mai per un'offerta irrinunciabile?
Di raro o costoso ci sono il Luffy Gear Five chase (limited edition) , l'Oogie Boogie Art Series, e sempre il Rippley di cui parlavo prima.
Ma proprio perchè sono un collezionista il valore che considero non è economico ma di cuore, di conseguenza sia che valgano uno o mille euro non li venderei per nessuno ragione al mondo

raccontaci anche tu della tua collezione, dei tuoi desideri e delle tue passioni! mandaci le tue foto scrivici sul sito ongame-network.it oppure sui social



C'è un pop che hai cercato per tantissimo tempo prima di trovarlo? E invece quale ancora stai cercando?
Fortunatamente non ho mai avuto problemi con la mia collezione attuale, se non per un solo POP che ancora sto cercando, il clown che completa il treno di The Nightmare Before Christmas.

Un pop che non esiste ma vorresti fosse prodotto?
Il Pop che non esiste è quello di Zapdos dei pokémon che adoro, vorrei fosse prodotto perché sarei il primo ad acquistarlo costi quel che costi.

Hai qualcosa da rimproverare a Funko?
Rimproverare no, consigliare magari ai rivenditori di acquistare anche dall'estero i Funko così da poter estendere le proprie collezioni.
Nella mia zona l'unico ad avere una vasta gamma di rarità rispetto ai classici negozi è Ongame Pomezia che ha l'imbarazzo della scelta a livello di tutto, tanto per non fare pubblicità.

E infine, collezioni anche altro oltre i pop?
Si colleziono come per i Funko tutto cio che mi piace. Merchandising Disney e Disneyland, action figure, carte Pokémon , giochi da tavolo e chi più ne ha piu ne metta. E anche li non posso lamentarmi a livello di valore affettivo. mania".

Ringraziamo Nicholas ma anche Moreno per aver portato un nuovo seguace!!
Alla prossima.

BEST SELLERS

i più venduti del mese

TOP 10

1°
Super: One Piece Big Mom (Kimono)

2°
One Piece 1932 Kid w/Awakening

3°
One Piece 1894 Law With Blue Anesthesi

4°
Racing: McLaren 11 Ayrton Senna

5°
One Piece 621 Luffy Gear Five Laughing

6°
Bitty POP: Mistery Deadpool

7°
One Piece 1893 King

8°
Dragon Ball Super 1256 SSGSS Goku

9°
Arcane 1488 Caitlyn

10°
Bitty POP: Mistery Disney Princess

UN CAPITOLO EPICO CHE FONDE TRADIZIONE E INNOVAZIONE

Doom: The Dark Ages arriva con l'ambizione di continuare l'eredità della rinata saga firmata Id Software, esplorando nuove ambientazioni e introducendo interessanti innovazi

Il titolo si conferma un solidissimo sparatutto in prima persona, capace di regalare emozioni intense grazie al gameplay frenetico e ad alcune nuove meccaniche davvero riuscite. Tra le novità più affascinanti spicca l'introduzione del rampino legato permanentemente allo scudo, anziché al solo Super Shotgun.
Questa scelta rende il movimento sul campo di battaglia fluido e spettacolare, permettendo ai giocatori di esibirsi in acrobazie dinamiche e strategie offensive innovative.

Alcune boss fight risultano memorabili e ricche di adrenalina, capaci di regalare momenti autenticamente esaltanti.

La varietà dei nemici si conferma un punto forte del gioco, con l'introduzione di nuove creature che arricchiscono il bestiario infernale e stimolano i giocatori a variare le proprie strategie di combattimento.
Anche la possibilità di passare rapidamente tra varianti della stessa tipologia di arma, come shotgun e super shotgun, risulta molto efficace e apprezzabile, specialmente per chi predilige il controller.
Tecnicamente, The Dark Ages sfoggia scenari e ambientazioni visivamente imponenti, con scorci cittadini e giganteschi avversari che colpiscono per la loro imponenza e dettaglio.
Nonostante alcune sequenze a bordo di mech o draghi volanti possano sembrare meno coerenti con lo stile classico della saga, queste aggiungono comunque una gradita varietà all'esperienza, arricchendo ulteriormente la scala epica degli eventi narrati.
La colonna sonora offre momenti coinvolgenti, con riff energici che riescono ad accompagnare efficacemente l'azione frenetica tipica di Doom, pur mantenendo un'identità propria diversa da quella storica di Mick Gordon. Sebbene alcuni fan potrebbero percepire un'atmosfera leggermente meno intensa rispetto ai capitoli precedenti, la qualità complessiva della composizione rimane alta e coerente con l'atmosfera del gioco.
Le fasi esplorative subacquee, sebbene lente rispetto al ritmo generale del gioco, presentano una qualità visiva notevole, contribuendo a diversificare ulteriormente l'esperienza.
Anche la presenza di numerosi collezionabili, benché frequente, stimola i giocatori più completisti e aggiunge longevità al titolo.

Il gameplay, seppur leggermente più guidato rispetto a Doom Eternal, riesce comunque a garantire un'esperienza appagante e solida.

oni.

titolo
DOOM THE DARK AGES

day one
15 MAGGIO

console
PS5 XBOX

genere
ACTION

sviluppo
ID SOFTWARE

publisher
BETHESDA

Il sistema di combattimento, arricchito da nuovi elementi strategici come il parry e l'uso creativo dello scudo, mantiene alta l'adrenalina e offre soddisfazioni immediate durante gli scontri, soprattutto quando si padroneggiano appieno le nuove meccaniche.
La narrazione, benché più evidente rispetto al passato, tenta di approfondire il lore della saga, introducendo personaggi e situazioni inedite che, se approcciate con pazienza, possono risultare intriganti. Nonostante la presenza di dialoghi talvolta prolissi e di filmati un po' più lunghi rispetto alla tradizione della serie, il racconto riesce comunque ad offrire qualche momento coinvolgente e approfondimenti interessanti sulla storia del Doom Slayer.

Uno degli aspetti più apprezzabili è rappresentato dalla cura posta nella realizzazione degli ambienti medievali, che donano al titolo un'atmosfera unica e distintiva rispetto agli altri episodi della saga. Castelli, fortezze e villaggi in rovina costituiscono scenari perfetti per scontri spettacolari contro orde di demoni inferociti, offrendo al giocatore l'impressione di immergersi in un'epoca oscura dominata dal caos infernale.
Anche la gestione delle risorse e degli upgrade delle armi, nonostante una semplificazione rispetto al passato, riesce a offrire una buona profondità tattica.
Il sistema di potenziamenti passivi, pur limitando alcune opzioni rispetto ai capitoli precedenti, consente ai giocatori meno esperti di avvicinarsi al gioco con maggiore facilità e immediatezza, rendendo l'esperienza più accessibile a un pubblico più ampio.
Il level design, infine, pur non raggiungendo la complessità di Doom Eternal, presenta una struttura solida e ben studiata, capace di alternare efficacemente momenti di esplorazione adrenalinica e combattimenti frenetici. I livelli, ricchi di passaggi segreti e aree nascoste, stimolano costantemente la curiosità del giocatore, invitandolo a esplorare ogni angolo alla ricerca di risorse utili e segreti.

In conclusione, Doom: The Dark Ages è un FPS solido, ricco di momenti spettacolari e innovazioni che riescono a mantenere viva l'essenza del franchise. Pur con qualche compromesso, il gioco offre numerosi spunti positivi che sapranno coinvolgere sia i fan storici sia i nuovi arrivati, regalando ore di divertimento intenso e visivamente impressionante. Un capitolo coraggioso e coinvolgente, capace di affascinare e divertire grazie a una combinazione efficace di azione, esplorazione e una narrazione che, se approcciata con il giusto spirito, risulta arricchente per l'universo di Doom.

SERIE A 2024/25 TOP XI

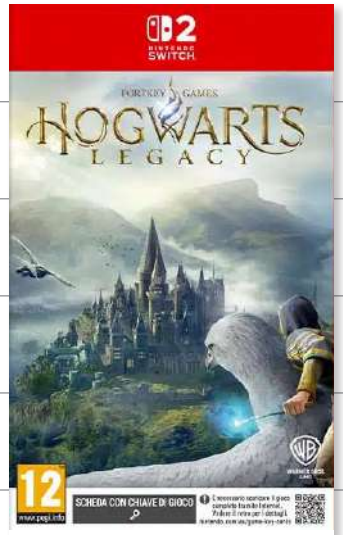
Tempo di bilanci, tempo di resoconti, tempo ovviamente per la nostra top 11 stagionale!

Stavolta niente esperimenti e niente campionati esotici, giusto un unico vincolo, per rendere più intrigante la scelta: un solo rappresentante per ogni squadra.
Come modulo abbiamo scelto il 3-5-2, interpretato dall'Inter e talvolta anche dal Napoli, che su EA FC 25 è presente sotto il nome di 3-1-4-2.
In porta avremmo voluto schierare **Mile Svilar**, ma il miglior portiere della stagione non ha sorprendentemente ricevuto nemmeno una carta speciale, così la scelta è ricaduta su **Vanja Milinkovic-Savic**, che ha confermato i grandi progressi dello scorso campionato e in più di un'occasione è risultato salvifico per il Torino.
La quota giallorossa ce la giochiamo con **Ndicka**, in campo per tutti i minuti di questo campionato, mentre a completare la difesa troviamo **Bastoni**, ormai considerato uno dei migliori centrali d'Europa, e la sorpresa **Yerry Mina**, leader emotivo e ultimo baluardo del Cagliari.
Sulle fasce non schieriamo due "quinti" canonici, ma delle vere e proprie ali: **Dan Ndoye** è stato uno dei trascinatori del Bologna di Italiano, mentre **Assane Diao** del Como in mezza stagione ha spaccato in due la Serie A con le sue accelerazioni.
In mediana non può mancare l'MVP del campionato, lo scozzese **Scott McTominay**, mai così prolifico e decisivo in carriera; dalle deludenti stagioni di Juve e Milan, emergono invece l'eclettismo di **Khephren Thuram** e il sorprendente fiuto del gol di **Tijjani Reijnders**, puntelli sui quali edificare le squadre del prossimo anno.
Abbastanza scontata la coppia d'attacco, che potrebbe essere anche quella della nazionale italiana: **Mateo Retegui e Moise Kean** erano reduci da due stagioni deludenti, prontamente riscattate grazie a un ricchissimo bottino pari a 44 gol in Serie A in due, 25 per l'atalantino capocannoniere, 19 per la punta viola.
Buon divertimento con la nostra squadra, e godetevi questo finale di stagione!

rating	94	pac	91	pas	86	def	79
chemistry	33/33	sho	82	dri	90	phy	90

PLAYERS
CALENDARIO USCITE

05 NSW 2



05 NSW 2

05 NSW 2

Tour de France 2025

05 PS5 - XBOX

Hitman World of Assassination Signature

05 NSW 2

Architect Life: a house design simulator

05 PS5 - XBOX - NSW

Bravely Default Flying Fairy HD Remaster

05 NSW 2

Street Fighter 6 Years 1-2 Fighters Edition

05 NSW 2

Split Fiction

05 NSW 2

Cyberpunk 2077: Ultimate Editionn

05 NSW 2

Sonic x Shadow Generations D1 edition

05 NSW 2

Yakuza 0 Director's Cut

05 NSW 2

The Legend of Zelda: Breath of the Wild

05 NSW 2

MindsEye

10 PS5 - XBOX

Legacy of Kain Soul Reaver 1&2 Remastered

13 PS5 - NSW

PLAYERS

16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

06 ALTERED

12 YU-GI-OH!

06 ONE PIECE

06 LORCANA

13 POKÉMON

Raidou rem. The Mystery of the Soulless Armyd

19 PS5 - NSW - NSW 2

Five Nights at Freddy's: Into the Pit

19 PS5 - PS4 - XBOX - NSW

Oddworld anthology the unlikely Heroes collection

19 NSW

I Puffi Collection 3-in-1

19 PS5 - NSW

The Thing Remastered

25 PS5 - PS4 - XBOX - NSW

Against the Storm

26 PS5 - XBOX - NSW

26 PS5

Tamagotchi Plaza

27 NSW

Disney Illusion Island Starring Mickey & Friends

27 PS5

GIUGNO

Funko

POP!

MARVEL STUDIOS

the Fantastic 4

FIRST STEPS

COMING SOON

IL CAPITOLO PERDUTO DI DRACULA, TRA ANIME GOTICO E PLATFORM IN SA

Quando si parla di Castlevania, spesso il pensiero corre a Symphony of the Night o ai primi capitoli per NES, ma c'è un gioco che per anni è rimasto nell'ombra, confinato nel mercato giapponese e ignorato dalla maggior parte dei fan occidentali: Castlevania: Rondo of Blood. Uscito nel 1993 su PC Engine CD (la versione CD del TurboGrafx-16), questo titolo rappresenta una pietra miliare della saga, un ponte tra la classicità dell'action platform puro e l'evoluzione metroidvania che avrebbe preso piede pochi anni dopo.
Eppure, per lungo tempo Rondo of Blood è stato una sorta di leggenda.

Un gioco bellissimo, tecnicamente avanzato, ma introvabile se non con costose importazioni o emulatori.

Questo alone di mistero non ha fatto che accrescerne il fascino. La trama ci porta nel classico universo gotico della serie. Siamo nel 1792, e Dracula è stato riportato in vita da un oscuro sacerdote. La Transilvania è di nuovo avvolta nelle tenebre, e l'unico a poter opporsi alle forze del male è Richter Belmont, discendente diretto della casata dei cacciatori di vampiri.
Ma questa volta la posta è ancora più personale: Annette, la fidanzata di Richter, viene rapita insieme ad altre giovani donne, e il nostro eroe dovrà farsi strada tra castelli, catacombe e villaggi infestati per salvarle e fermare il signore oscuro.
A livello narrativo, Rondo of Blood introduce una formula più cinematografica rispetto ai suoi predecessori.
Le cutscene animate (con doppiaggio in giapponese), le scelte multiple e i percorsi alternativi rendono l'avventura più dinamica e coinvolgente.
Già dai primi minuti si respira una volontà chiara di rinnovare la formula classica senza tradirla.
Il gameplay resta fedele all'impianto dei Castlevania più tradizionali: ci si muove da sinistra a destra con un ritmo ragionato, affrontando nemici piazzati con malizia, piattaforme da superare con precisione e boss fight impegnative. Richter brandisce la sua fida Vampire Killer, ma può anche utilizzare armi secondarie, come l'ascia o l'acqua santa, con la classica gestione dei cuori.
Una delle novità è la possibilità di effettuare una "Super Sub Weapon Attack", una mossa devastante legata all'arma secondaria in uso, introdotta per la prima volta in questo capitolo.
Tuttavia, la vera sorpresa arriva con l'introduzione di Maria Renard, un personaggio segreto che può essere sbloccato salvandola durante l'avventura.
Maria ha uno stile di gioco completamente diverso: è più agile, attacca con colombe e può evocare animali mistici come draghi e gatti.
Il contrasto tra Richter e Maria aggiunge una profondità notevole alla rigiocabilità, e molti giocatori si affezionarono subito alla giovane cacciatrice, tanto da renderla una figura iconica nel fandom.

Visivamente, Rondo of Blood sfrutta al massimo le potenzialità del supporto CD.
Gli sprite sono grandi, ben animati e incredibilmente dettagliati.

I fondali sono ricchi di profondità, con effetti di parallasse e palette cromatiche che virano dal gotico al surreale.
Ogni livello ha una sua identità visiva forte, dal villaggio in fiamme della prima area, alle cripte piene di scheletri, passando per boschi stregati e laboratori folli. Si

LSA GIAPPONESE

anno
1993

titolo
CASTLEVANIA: RONDO OF BLOOD
console
PC ENGINE CD (TURBOGRAFX-CD)
genere
ACTION PLATFORM
sviluppo
KONAMI
publisher
KONAMI

percepisce chiaramente l'influenza dell'animazione giapponese dell'epoca, con scelte stilistiche che tendono al teatrale più che al realistico.
Il comparto sonoro è semplicemente eccezionale. Grazie all'uso del CD, le musiche sono in formato Red Book Audio, quindi registrate come veri brani audio e non sequenze MIDI.

Questo significa arrangiamenti orchestrali, chitarre elettriche e una qualità audio sorprendente per l'epoca.

Brani come "Divine Bloodlines" o "Slash" sono diventati immediatamente iconici, e molti di essi verranno ripresi e riarrangiati nei titoli futuri.
Curiosità interessante: Rondo of Blood non uscì mai ufficialmente in Occidente fino al 2007, quando venne incluso nella compilation The Dracula X Chronicles per PSP.
La versione SNES, Dracula X, è spesso confusa con Rondo, ma è in realtà una reinterpretazione semplificata e meno ambiziosa, pur mantenendo alcuni elementi in comune.
Un altro aneddoto riguarda il doppiaggio giapponese originale: alcune delle battute di Richter e Dracula sono diventate meme nel tempo per via dell'enfasi teatrale, ben lontana dal tono più sobrio dei capitoli successivi.
Un fascino un po' kitsch che oggi contribuisce al carisma del gioco.
In definitiva, Castlevania: Rondo of Blood è uno di quei titoli che meritano di essere riscoperti.
Non solo per la sua importanza storica all'interno del franchise, ma per la qualità complessiva del prodotto, che ancora oggi regge sorprendentemente bene. È un gioco elegante, difficile, visivamente raffinato e musicalmente ispirato.
Un piccolo gioiello che ha fatto da ponte tra il passato e il futuro della saga. Se amate Castlevania o semplicemente cercate un platform action con stile, atmosfera e sostanza, fate un salto nella Transilvania del 1792.
Dracula vi aspetta e questa volta la caccia ha un sapore tutto nuovo.

RAZER MOBILE GAMING CON BASILISK MOBILE E JORO

I nuovi dispositivi ultra portatili uniscono compattezza e performance avanzate

Questi nuovi dispositivi, pensati per i gamer in movimento, uniscono dimensioni compatte e funzionalità avanzate, ridefinendo gli standard per il gaming portatile senza sacrificare le prestazioni.

RAZER BASILISK MOBILE

Ispirato alla linea Basilisk, il nuovo mouse Razer Basilisk Mobile è rivolto ai gamer che desiderano portabilità senza rinunciare a comfort e precisione. In virtù dei suoi 76 grammi di peso, il nuovo mouse di Razer unisce un design compatto ed ergonomico che supporta lunghe sessioni d'uso, sia lavorative che ludiche, scivolando facilmente in tasche o custodie per laptop.
L'elevata autonomia - si arriva a 105 ore con un "pieno" di energia - è abbinata a una connettività tri-mode con la tecnologia Razer HyperSpeed Wireless, così ai giocatori viene offerta una latenza minima e sessioni fluide e prive di lag ovunque si trovino.
Il mouse Razer Basilisk Mobile offre 10 controlli personalizzabili che consentono di avere la configurazione che più si preferisce. Spicca la nuova funzione AI Prompt Master che potenzia l'esperienza di gioco con strumenti intelligenti, compresa una ricerca in-game efficiente. Grazie a questa tecnologia, i gamer possono attivare potenti shortcut su Razer Synapse 4 e personalizzare strategie per ottenere un vantaggio competitivo.
Il lettore ottico Razer Focus X 18K garantisce una precisione di risoluzione del 99,4%, mentre i Razer Optical Mouse Switch assicurano 90 milioni di clic di vita utile, combinando precisione, affidabilità e reattività.
La tecnologia Razer HyperScroll offre uno scroll inclinato a 4 direzioni con due modalità:
Free-Spin per navigazione rapida
Tactile Cycling per controllo millimetrico.

RAZER JORO

Razer Joro è l'ultima frontiera delle tastiere wireless da gaming ultraportatili, concepita per offrire prestazioni di alto profilo su dispositivi differenti.
Grazie a un peso di appena 374 grammi e uno spessore di soli 16,5 millimetri, valori che la posizionano come la tastiera più compatta mai realizzata da Razr, Joro garantisce portabilità senza compromettere la precisione.
Nonostante il formato compatto, Razer Joro mantiene una riga di funzioni completa e tasti freccia di dimensioni standard.
Il suo profilo sottile favorisce una posizione naturale delle mani, riducendo l'affaticamento durante lunghe sessioni di gioco o di lavoro.
I tasti gaming garantiscono un'attuazione veloce e precisa con un feedback tattile gratificante, mentre i copri-tasti in ABS con rivestimento UV assicurano resistenza e durevolezza.
Per chi esige prestazioni al top, la modalità Snap Tap permette un controstrafing più reattivo e uno strafing aereo ottimizzato per il bunny hopping nei giochi FPS, consentendo un'attivazione più rapida dell'input tra due tasti selezionati senza dover rilasciare il tasto precedente.
Le pratiche scorciatoie e i tasti completamente programmabili offrono una personalizzazione totale, permettendo ai giocatori di rimappare funzioni, configurare Razer Hypershift e impostare macro con facilità attraverso Razer Synapse 4. Razer Joro supporta i dispositivi Apple con tasti secondari che mostrano legende Mac per un'integrazione perfetta con macOS, iPadOS e dispositivi iOS. Un tasto Microsoft Copilot dedicato offre accesso immediato all'assistenza AI, potenziando la produttività sui dispositivi Windows.
L'accoppiamento wireless multi-dispositivo tramite Bluetooth 5.0 permette ai giocatori di passare con fluidità da un dispositivo all'altro.
Con un'autonomia che può raggiungere le 1.800 ore, Razer Joro permette ai giocatori di restare in azione più a lungo sia su postazioni fisse che in mobilità.

Funko POP!

NBA LEGENDS

COMING SOON

SAMSUNG GALAXY Z E FOLD 7

I più sottili al mondo saranno presentati a luglio a New York

Samsung lancerà a luglio a New York il Galaxy Z Fold7, pieghevole più sottile al mondo (3,9 mm aperto) con batteria da 4.400 mAh, Snapdragon 8 Elite e display da 8,2", e il Flip7 con batteria da 4.300 mAh.
Le ultime indiscrezioni, apparse in rete, offrono nuovi dettagli sul design e le specifiche, puntando l'attenzione su un tema chiave: la sottigliezza. Non solo in termini di spessore del dispositivo, ma anche nel ridimensionamento delle cornici attorno ai display, un intervento che potrebbe rendere questi nuovi pieghevoli tra i più raffinati e moderni sul mercato.
Samsung continua a spingere in avanti il segmento dei pieghevoli con la settima generazione del suo Galaxy Z Fold, e le ultime indiscrezioni lasciano intravedere un vero e proprio record di ingegneria: secondo il famoso leaker Ice Universe, il Galaxy Z Fold 7 sarà il pieghevole più sottile al mondo, con uno spessore di appena 3,9 mm da aperto e 8,9 mm da chiuso. Un risultato sorprendente se si considera l'equilibrio necessario tra compattezza, robustezza strutturale e capacità della batteria.
Lo spessore di ogni metà del Galaxy Z Fold 7 sarà di appena 4,54 millimetri, il che implica che da chiuso il dispositivo si attesterà sui 9,1 millimetri circa. Per riferimento, il Fold 6 è 3 mm abbondanti più spesso, 12,2; il record di sottigliezza nel mondo dei "fold" appartiene a OPPO Find N5, a 8,93 mm. Insomma, il nuovo Galaxy non batterà il record ma ci andrà molto, molto vicino, che possiamo probabilmente definirlo un risultato più che adeguato.
La sporgenza delle fotocamere sarà maggiore di un'intera metà del device: 5,54 mm. Come si può vedere dalle immagini, il modulo sarà triplo (estremamente scontato che avremo principale + ultrawide + tele), ognuna con il proprio "anello" decorativo. Questo, dicevamo, viene ulteriormente confermato dalla foto reale, e indica un design nel complesso molto simile a quello del predecessore. Riguardo alle dimensioni generali, sono indicate in 158,43 x 143,14 x 4,54 mm. Ogni metà è spessa 71,47 mm, con l'interstizio della cerniera che misura appena 0,2 mm.

Design estremo

La sfida principale per ogni smartphone pieghevole è mantenere affidabilità e durata della cerniera, pur riducendo al minimo l'ingombro complessivo. Samsung sembra aver trovato la soluzione con un telaio in lega di alluminio rinforzata, ottimizzata per uno spessore record. Rispetto al Fold 6, il Fold 7 guadagnerà in maneggevolezza e leggerezza, rendendo l'uso quotidiano più simile a quello di un tradizionale smartphone, pur offrendo uno schermo pieghevole di grandi dimensioni quando serve.
Per non compromettere l'autonomia, Samsung conferma una batteria da 4.400 mAh, la stessa capacità del Fold 6 ma con una chimica e un layout interno ridisegnati per adattarsi al profilo più sottile. Saranno introdotte nuove tecnologie di ricarica rapida – 25 W via cavo e 15 W wireless – e ottimizzazioni software in One UI 8.0, pensate per gestire i picchi di consumo e garantire prestazioni costanti anche con spessori minimi.
Il Galaxy Z Fold 7 monterà un display esterno da 6,5 pollici e un ampio schermo interno pieghevole da 8,2 pollici, entrambi con tecnologia Dynamic AMOLED 2X e refresh rate adattivo fino a 120 Hz. L'obiettivo è offrire una lettura e una fruizione multimediale senza compromessi, con neri profondi e colori intensi, in un form factor che rimane sorprendentemente compatto quando chiuso.
Samsung punta forte anche sul comparto fotografico. Il Fold 7 monterà un sensore principale da 200 MP – lo stesso del Galaxy S25 Ultra – affiancato da una ultra-grandangolare da 12 MP e un teleobiettivo da 10 MP con zoom ottico 3x. Completa il set una doppia selfie-camera

da 12 MP, una sul frontale e una sotto il display, migliorata nella nitidezza rispetto alla generazione precedente.

Pieghevole sempre più compatto

Il Galaxy Z Flip 7 erediterà lo stesso approccio progettuale, con uno spessore contenuto e una batteria leggermente più capiente rispetto al passato: 4.300 mAh, contro i 3.700 mAh della generazione precedente. Il bilanciamento tra design slanciato e autonomia è stato possibile grazie a componenti energetici più sottili e a ottimizzazioni sui cicli di ricarica. Anche sul Flip 7 farà il debutto lo Snapdragon 8 Elite e One UI 8.0, per un'esperienza d'uso fluida e reattiva.

Sul Galaxy Z Flip 7, invece, il display esterno diventerà un vero e proprio mini-schermo edge-to-edge da 4 pollici, per interazioni rapide e widget personalizzabili, mentre lo schermo interno da 6,85 pollici garantirà un'esperienza multimediale e di gaming di alto livello. Il Galaxy Z Flip 7 adotterà una doppia fotocamera posteriore da 50 MP + 12 MP e una selfie-camera da 12 MP, garantendo scatti di buona qualità anche in condizioni di luce difficili, grazie a ottimizzazioni software di Samsung Imaging.
Entrambi i modelli saranno proposti con almeno 12 GB di RAM e 256 GB di storage, fino a 1 TB nei tagli superiori. Non mancheranno porta USB Type-C, altoparlanti stereo e certificazione IP48 contro polvere e immersioni accidentali. Il supporto al 5G sub-6 e mmWave, Wi-Fi 6E e Bluetooth 5.4 completeranno il pacchetto connettività.

Atteso per luglio

I Galaxy Z Fold 7 e Flip 7 rappresentano per Samsung un passo deciso verso un'estetica più raffinata e funzionale. La riduzione delle cornici, lo spessore ai minimi storici e i display sempre più utilizzabili anche da chiusi dimostrano l'impegno dell'azienda nel rispondere alle nuove esigenze di design e usabilità.
Se le indiscrezioni saranno confermate, soprattutto riguardo allo schermo edge-to-edge del Flip 7 e alla sottigliezza estrema del Fold 7, Samsung potrebbe davvero consolidare la propria posizione nel mercato dei pieghevoli, tornando a guidare un segmento sempre più competitivo. Il lancio ufficiale è atteso per luglio 2025.
Oltre ai due foldable, è previsto il debutto di Galaxy Watch 8, del primo visore XR di Samsung basato su Android, del Galaxy Z Flip 7 FE – versione "economica" del Flip 7 – e, forse, di un prototipo di smartphone tri-fold. L'evento sarà l'occasione per mostrare come Samsung stia ridefinendo la nuova frontiera degli smartphone, puntando su spessori minimi, schermi generosi e batterie sempre più efficienti.

MTG FINAL FANTASY
INNOVAZIONE, VALORE E ARTE AI MASSIMI LIVELLI

Il set Magic: The Gathering–FINAL FANTASY si è già assicurato il posto nel gotha dei prodotti MTG di maggiore successo.

FF© SQUARE ENIX & ©2025 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All Rights Reserved.

MTG Final Fantasy segna un punto di svolta significativo per l'iniziativa Universes Beyond, rappresentando il primo set completo a essere integrato nel formato Standard di Magic. Questa collaborazione riesce ampiamente ad armonizzare la ricca lore e i personaggi iconici di Final Fantasy con il gameplay consolidato di Magic attraverso meccaniche innovative e illustrazioni visivamente sorprendenti.
Questo set è destinato a fungere da barometro cruciale per la traiettoria futura di Universes Beyond nei formati principali di Magic, rappresentando un cambiamento sostanziale, poiché "apre la strada" ad altri set Universes Beyond legali per lo Standard, come quelli con Spider-Man e Avatar: The Last Airbender.

Lineup dei Prodotti Magic: The Gathering–FINAL FANTASY

Prodotto	Contenuti/Caratteristiche principali	Data di uscita
Play Booster	Busta standard per gioco generale e collezione	13/6
Collector Booster	Busta premium con carte rare, foil, trattamenti unici	13/6
Mazzo Commander	Mazzo pre-costruito da 100 carte (4 varianti), 2 comandanti foil, 25 nuove carte per Magic per mazzo	13/6
Mazzo Commander Collector's Edition	Mazzo premium da 100 carte con tutte le carte foil surge (4 varianti)	13/6
Bundle	Play Booster, contatore di punti vita spindown sovradimensionato, accessori	13/6
Gift Bundle	Promo foil a illustrazione estesa, Collector Booster, contatore di punti vita spindown esclusivo	27/6
Starter Kit	Due mazzi da 60 carte pronti per giocare per nuovi giocatori	13/6

Filosofia di Design: Intrecciare la Lore nel Gameplay

La collaborazione tra Magic: The Gathering e FINAL FANTASY è descritta da Gavin Verhey, Lead Designer del set FF, come una "combinazione perfetta". Entrambi i franchise condividono notevoli parallelismi, inclusa un'età simile (oltre 37 anni per Final Fantasy), una storia di espansioni regolari, l'esplorazione di mondi diversi e ampi roster di personaggi iconici.
Questa sinergia intrinseca ha reso FINAL FANTASY una scelta naturale per un crossover Universes Beyond.
La principale sfida di design incontrata è stata l'immensa mole di contenuti di Final Fantasy, che abbraccia decenni di storia del gaming.
Per gestire ciò, il team di design ha implementato un "sistema a livelli" interno per la selezione dei contenuti.
Il "Livello Uno" rappresentava il "DNA" o gli elementi distintivi di Final Fantasy considerati essenziali per l'inclusione, mentre il "Livello Due" comprendeva elementi riconoscibili dai fan di uno o due giochi specifici.
L'ambito del design è stato deliberatamente limitato ai giochi principali di Final Fantasy per garantire una rappresentazione autentica e prevenire la diluizione dei temi centrali.

Una testimonianza del successo del design del set è il suo appeal anche per coloro che non hanno familiarità con Final Fantasy. Mark Rosewater, Head Designer di Magic, avrebbe "amato" il set pur non essendo un fan di Final Fantasy, indicando che la suite meccanica incoraggia efficacemente l'engagement indipendentemente dalla conoscenza pregressa dell'IP.

Il set vanta una presentazione artistica diversificata e di alta qualità, progettata per immergere i giocatori nell'universo di Final Fantasy. Ciò include le **Carte Artista FINAL FANTASY Senza Bordo**, che presentano illustrazioni nuove di zecca di stimati artisti di FF, come **Yoshitaka Amano** e Tetsuya Nomura.

Il Foglio Bonus "Attraverso le Epoche" mostra carte iconiche di Magic con illustrazioni FF esistenti, celebrando la ricca storia artistica del franchise.
Le Carte Personaggio Senza Bordo raffigurano personaggi amati dai fan con sfondi che corrispondono alla loro prima apparizione nel gioco. Per migliorare ulteriormente l'immersione, il set include **16 Terre Base a Illustrazione Completa FINAL FANTASY Landmark** uniche, una per ogni gioco principale di FF, consentendo ai giocatori di attraversare luoghi iconici all'interno dei loro mazzi.

Abbondano trattamenti artistici unici, come 15 illustrazioni alternative per **"Cid, Artificiere Senza Tempo"** , le Carte

Data di FFVII (varianti "Incontro Segreto" con Cloud e diversi compagni) , e "Carte Xilografia Senza Bordo" per mostri, evocazioni e incantesimi.
Per i collezionisti, il set presenta le ambitissime carte **"Chocobo Viaggiatore"**, inclusa una Chocobo Dorato serializzato (numerato da 1 a 77, trovato esclusivamente nei Collector Booster inglesi) e versioni foil con inchiostro neon colorato. Una speciale carta **Chocobo Viaggiatore nera** è esclusiva dei Collector Booster giapponesi, aggiungendo un livello di collezionabilità regionale.

Innovazioni Nelle Meccaniche Di Gioco

Il set introduce diverse meccaniche innovative meticolosamente progettate per tradurre il gameplay e la lore di Final Fantasy nelle regole di Magic. Inoltre Diverse meccaniche esistenti di Magic sono abilmente ri-contestualizzate per migliorare il sapore di Final Fantasy. **Ecco una tabella riassuntiva**

Meccanica	Tipo (Nuova/Di Ritorno)	Descrizione	Connessione tematica alla Lore di Final Fantasy	Esempio di carta
Selezione Lavoro	Nuova	L'Equipaggiamento crea una pedina Eroe 1/1 e si attacca ad essa all'ingresso nel campo di battaglia; può aggiungere tipi di creatura alla creatura equipaggiata.	Riflette il "Sistema di Lavoro" dove i personaggi cambiano ruolo tramite l'equipaggiamento.	Lancia del Dragone
Livellato	Nuova	Incantesimi modali con tre effetti, che aumentano di potenza con mana aggiuntivo pagato.	Traduce i livelli di potenza crescenti degli incantesimi (es. Blizzard, Blizzara, Blizzaga).	Magia di Ghiaccio
Creature Saga (Evocazioni)	Nuova	Creature che funzionano anche come Saga, attaccando/bloccando mentre innescano abilità di capitolo, quindi sacrificandosi.	Incarna le "Evocazioni" temporanee e potenti che appaiono, agiscono e si ritirano.	Evocazione: Bahamut
Città	Nuova	Nuovo sottotipo di terra, progettato per interagire con altre carte; appaiono come terre Avventura.	Rappresenta luoghi e insediamenti iconici in Final Fantasy.	Città Iniziale
Carte a Doppia Faccia (DFC)	Di Ritorno	Carte con due facce, che si trasformano per rappresentare stati diversi.	Raffigura le trasformazioni dei personaggi di eroi e cattivi.	Kefka, Mago di Corte/ Kefka, Sovrano della Rovina; Sephiroth, SOLDATO Leggendario/Sephiroth, Angelo Monocolo
Ciclo di Terre	Di Ritorno	Scarta una carta per cercare un tipo di terra base.	Rappresenta il viaggio attraverso i paesaggi e garantisce la coerenza del mana.	(Meccanica generale)
Avventure	Di Ritorno	Incantesimi che possono essere lanciati come istantaneo/stregoneria o come creatura/terra.	Ciclo di terre rare che sono anche Città, offrendo doppia utilità.	(Meccanica generale, sulle Città)
Equipment-Matters	Di Ritorno (Tema)	Carte che sinergizzano con l'Equipaggiamento.	Riflette l'importanza di armi e equipaggiamenti iconici.	Cloud, Mercenario di Midgar
Landfall	Di Ritorno (Tema)	Abilità che si innescano quando una terra entra nel campo di battaglia.	Tema generale per Rosso-Verde, potenzialmente legato all'attraversamento di paesaggi.	(Meccanica generale)

Dinamiche di Mercato e Collezionabilità

Carte Ricercate e Oggetti da Collezione Chiave: Il set presenta numerose carte molto ricercate, guidate dalla loro rarità, dai trattamenti unici e dallo status iconico di Final Fantasy, contribuendo a valori significativi sul mercato secondario. Il Chocobo Dorato Serializzato, una carta ultra-rara numerata da 1 a 77, si trova esclusivamente nei Collector Booster inglesi, rendendolo un oggetto da collezione di prim'ordine. Inoltre, quattro distinti Chocobo Foil con Inchiostro Neon Colorato (rosa, verde, giallo, blu) sono disponibili nei Collector Booster in tutte le lingue. Questo il riassunto delle carte più ricercate del set.

Carte Singole di Alto Valore e da Collezione

Cloud, Mercenario di Midgar
Foil Surge Senza Bordo
Collector Booster

Yuna, Speranza di Spira
Foil Surge Senza Bordo
Collector Booster

Sephiroth, Soldato Leggendario
Foil Surge Senza Bordo
Collector Booster

Evocazione: Bahamut
Non - foil
Play Booster,
Collector Booster

Chocobo Dorato Serializzato
Serializzato
Collector Booster Inglesi

Nome carta	Variante/Trattamento	Rarità/Fonte
Emet-Selch, Infranto	Foil Surge Senza Bordo	Collector Booster
Vivi Ornitier	Foil Surge Senza Bordo	Collector Booster
Vivi Ornitier	Non-foil	Play Booster, Collector Booster
Spada Buster	Non-foil	Play Booster, Collector Booster
Chocobo con Inchiostro Neon Colorato	Foil con Inchiostro Neon	Collector Booster in tutte le lingue

Conclusioni

Il set Magic: The Gathering—FINAL FANTASY rappresenta un'impresa significativa e ambiziosa per Wizards of the Coast, in particolare come primo set Universes Beyond completo integrato nello Standard.
Il suo successo nel fondere la ricca narrativa e gli elementi iconici di Final Fantasy con il complesso gameplay di Magic è una testimonianza di una meticolosa filosofia di design.
L'uso deliberato di un "sistema a livelli" per la selezione dei contenuti e l'attenzione ai giochi principali hanno assicurato che gli elementi centrali di Final Fantasy fossero fedelmente rappresentati, creando un'esperienza coesa e autentica per i fan.
Questo approccio di design "flavor-first", dove le meccaniche rispecchiano direttamente la lore di Final Fantasy, non solo soddisfa i fan esistenti ma serve anche come punto di ingresso intuitivo per i nuovi arrivati a Magic, consentendo alla loro conoscenza pregressa di FF di guidare la loro comprensione delle funzioni delle carte.
Meccanicamente, il set introduce concetti innovativi come "Selezione Lavoro", incantesimi "Livellati" e le rivoluzionarie "Creature Saga" per le Evocazioni, dimostrando la volontà di Wizards of the Coast di adattare ed evolvere il framework di design di Magic per accogliere i flavor di IP esterne.
Queste nuove meccaniche, insieme a quelle di ritorno abilmente riconcontestualizzate, contribuiscono a un'esperienza di gioco unica che si sente profondamente radicata nell'universo di Final Fantasy.
La direzione artistica, con contributi di rinomati artisti di FF e una varietà di trattamenti unici delle carte, migliora ulteriormente la qualità immersiva del set.
In conclusione, Magic: The Gathering—FINAL FANTASY è un trionfo nell'integrazione tematica e nel fan service, traducendo con notevole fedeltà un amato franchise di videogiochi nell'universo di Magic.
La sua forza principale risiede nel suo appeal per la vasta fanbase di Final Fantasy e nella sua capacità di attrarre nuovi giocatori in Magic attraverso una lente familiare e coinvolgente, in particolare nel formato Commander.

STRATEGIE VINCENTI PER GCC POKÉM

Il successo nel GCC Pokémon competitivo si fonda su un'attenta preparazione del mazzo e su decisi

La comprensione delle regole fondamentali, come il setup e le condizioni di vittoria, è solo il punto di partenza.
La vera maestria si raggiunge attraverso la costruzione di mazzi consistenti e sinergici, l'ottimizzazione dell'accelerazione e della gestione dell'energia, e la capacità di adattarsi a un meta-gioco dinamico.
Le tattiche avanzate, quali il "Prize Mapping" e l'anticipazione delle mosse avversarie, sono fondamentali per capitalizzare i vantaggi e mitigare i rischi.
Il meta attuale è dominato da archetipi potenti come Dragapult ex, Gardevoir ex e Gholdengo ex, ma è costantemente bilanciato dall'emergere di "tech cards" e mazzi anti-meta che sfruttano debolezze specifiche.

Regole Essenziali e Obiettivi di Vittoria

Il GCC Pokémon si basa su un set di regole ben definite che i giocatori competitivi devono padroneggiare per costruire e implementare strategie efficaci.

Setup della Partita e Struttura del Turno

L'allestimento iniziale di una partita è un momento cruciale.
Ogni giocatore pesca una mano iniziale di sette carte. È imperativo che questa mano contenga almeno un Pokémon Base.
In caso contrario, il giocatore deve dichiarare un "mulligan", rimischiare la mano nel mazzo e pescare sette nuove carte. Per ogni "mulligan" effettuato dall'avversario, il giocatore ha la possibilità di pescare una carta extra dopo aver posizionato il proprio Pokémon Attivo, un piccolo ma significativo vantaggio che può influire sulla consistenza della mano iniziale.
Il campo di gioco è diviso in aree specifiche: ogni giocatore ha un Pokémon Attivo, l'unico che può attaccare durante il proprio turno, e può avere fino a cinque Pokémon in Panchina, pronti a subentrare o a fornire supporto.
Ogni turno segue una struttura precisa: inizia con la fase di pesca, in cui il giocatore attivo pesca una carta dal proprio mazzo.
Segue la fase di azione, la più complessa e ricca di decisioni.
In questa fase, i giocatori possono giocare Pokémon Base in panchina, assegnare una singola carta Energia per turno (a meno che abilità di carte specifiche non consentano di assegnarne di più), far evolvere Pokémon (con la restrizione chiave che un Pokémon non può evolvere nello stesso turno in cui è stato giocato, né un Pokémon appena evoluto), giocare carte Allenatore (come Oggetti, Strumenti e Stadio, con la limitazione di una sola carta Stadio per turno), utilizzare abilità Pokémon e ritirare il Pokémon Attivo.
Il turno si conclude con la fase di attacco del Pokémon Attivo.
Un aspetto distintivo del GCC Pokémon è la restrizione del primo turno di gioco: il giocatore che inizia la partita non può attaccare, né giocare carte Aiuto né far evolvere Pokémon giocati durante l'allestimento.
Questa limitazione crea una profonda scelta strategica all'inizio della partita.
I mazzi che richiedono un setup più lungo potrebbero preferire di andare primi per costruire il loro campo senza la pressione immediata di un attacco avversario.
Al contrario, i mazzi più aggressivi potrebbero desiderare il secondo turno per poter attaccare immediatamente e iniziare a infliggere danni.
La decisione su chi inizia non è banale e dipende dall'archetipo del mazzo e dalla strategia complessiva.
La ritirata è un'azione tattica che permette di scambiare il Pokémon Attivo con uno dalla panchina.
Per farlo, è necessario scartare un numero di carte Energia pari al costo di ritirata indicato sulla carta del Pokémon.
Un aspetto fondamentale della ritirata è che essa non solo cambia il Pokémon in campo, ma rimuove anche tutte le Condizioni Speciali (come Addormentato, Avvelenato, ecc.) e gli effetti degli attacchi precedentemente applicati al Pokémon.
Questo rende la ritirata uno strumento cruciale che va oltre il semplice salvataggio di un Pokémon danneggiato. È una manovra tattica per liberare un attaccante da status negativi o effetti che ne impediscono l'attacco, permettendo di mantenere la pressione o di preparare un nuovo attaccante.
I mazzi competitivi spesso includono carte che facilitano la ritirata, come Pokémon con costo di ritirata zero o carte che spostano l'energia, per massimizzare questa flessibilità.

ON

oni tattiche acute durante la partita.

Condizioni di Vittoria

Esistono tre modi principali per vincere una partita nel GCC Pokémon:

1 Prendere tutte le Carte Premio

L'obiettivo più comune è mettere KO i Pokémon avversari per prendere tutte le proprie sei Carte Premio.
Alcuni Pokémon, come i P**okémon-ex, V, VSTAR e VMAX**, sono particolarmente potenti ma concedono due o addirittura tre Carte Premio quando vengono messi KO, accelerando la partita.
L'uso di questi Pokémon introduce un bilanciamento tra rischio e ricompensa.
Sebbene siano forti, accelerano la vittoria dell'avversario.
Ciò implica che i giocatori devono gestire attentamente il "Prize Trade" (lo scambio di KO e Carte Premio), bilanciando il potenziale offensivo con il rischio di dare all'avversario un vantaggio troppo grande nella corsa ai premi.
Questo porta a strategie avanzate come il "Prize Mapping", in cui si pianificano i KO in base al numero di premi che si desidera concedere o ottenere.

2 Mettere KO tutti i Pokémon dell'avversario

Si vince se l'avversario non ha più Pokémon in gioco, né Attivi né in Panchina.

3 Deck Out

Si vince se l'avversario non può pescare una carta all'inizio del proprio turno perché il suo mazzo è vuoto.

Concetti Chiave: Debolezza, Resistenza, Condizioni Speciali

La comprensione di questi concetti è fondamentale per il gioco competitivo:

Debolezza e Resistenza

Ogni Pokémon possiede una Debolezza (subisce il doppio dei danni da un tipo specifico) e/o una Resistenza (subisce 20 danni in meno da un tipo specifico). Sfruttare la Debolezza del Pokémon Attivo dell'avversario è una strategia cruciale per infliggere danni massicci e ottenere KO rapidi.

Condizioni Speciali

Le cinque Condizioni Speciali (Addormentato, Bruciato, Confuso, Paralizzato, Avvelenato) influenzano la capacità di un Pokémon di attaccare o ritirarsi, o infliggono danni continui.
È importante notare che queste condizioni vengono rimosse se il Pokémon si evolve o si sposta in panchina.

Il Formato Standard e la Rotazione

Il formato Standard è il modo più popolare e ampiamente giocato del GCC Pokémon, specialmente a livello competitivo.
La sua vitalità è mantenuta attraverso un processo dinamico di rotazione delle carte.

Importanza della Rotazione per un Meta Sano

Per mantenere un ambiente competitivo "fresco e divertente" e garantire un "ambiente competitivo sano", Play! Pokémon rimuove periodicamente le carte più vecchie dalla competizione nel formato Standard attraverso un processo di "rotazione".
Questo meccanismo assicura che il metagame sia in costante evoluzione, impedendo che poche strategie dominino per troppo tempo e incoraggiando la creatività e l'innovazione nella costruzione dei mazzi.
La capacità di adattarsi a nuovi set di carte e alle rotazioni è una strategia chiave per i giocatori che aspirano a eccellere.

Legalità delle Carte

La legalità delle carte nel formato Standard è determinata dal loro "marchio di regolamentazione", una lettera situata nell'angolo in basso a sinistra di tutte le carte stampate dal 2020 in poi.
Quando un marchio di regolamentazione ruota fuori dal formato, ne viene introdotto uno nuovo per prenderne il posto. Le ristampe di carte più vecchie che presentano un marchio di regolamentazione attuale sono considerate legali.
È fondamentale per i giocatori competitivi essere a conoscenza delle "errata", ovvero aggiornamenti alla formulazione di carte esistenti che ne modificano il funzionamento.
Ad esempio, carte come Super Rod (nell'immagine la versione rara giapponese) o Rare Candy hanno avuto il loro testo aggiornato, il che ne cambia l'interazione in gioco.
È essenziale consultare gli elenchi ufficiali delle errata per assicurarsi di giocare le carte correttamente e di comprendere il loro impatto attuale sul gioco.

Pokémon

GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

Scarlatto e Violetto
RIVALI PREDESTINATI

DISPONIBILE ORA!

©2025 Pokémon / Nintendo / Creatures / GAME FREAK.

DISPONIBILE ORA

18+
www.pegi.info

© 2025 ZeniMax Media Inc. All Rights Reserved.

Bethesda